

En klassiker för Drakar & Demoner Trudvang

SARKATH HANS GRAVVALV

Drakar & Demoner Trudvang

SARKATH HANS GRAVVALV

Text: STEVE PERRIN
Översättning: MIKAEL BÖRJESSON
Omarbetning: LARS-ÅKE THOR
Omslag: NILS GULLIKSSON

Sarkath Hans Gravvalv följde med som introduktionsäventyr i andra utgåvan av Drakar och Demoner, 1984. Denna konverterade version publiceras med tillstånd från Riotminds.

Detta äventyr är konstruerat för att användas av en spelledare (SL). Allt du behöver göra är att läsa och följa instruktionerna. Innan du börjar bör du ha läst igenom regelboken åtminstone ett par gånger och gärna även detta äventyr. Se även till att spelarna har fått pröva på soloäventyret som finns i regelboken (DoD2) samt att varje spelare har varsin färdigslagen rollperson med utrustning.

Allt eftersom kommer det finnas sektioner i äventyret som skall läsas upp för spelarna. Ibland kommer det information *endast* för dig som SL.

När alla är färdiga läser du upp följande för spelarna:

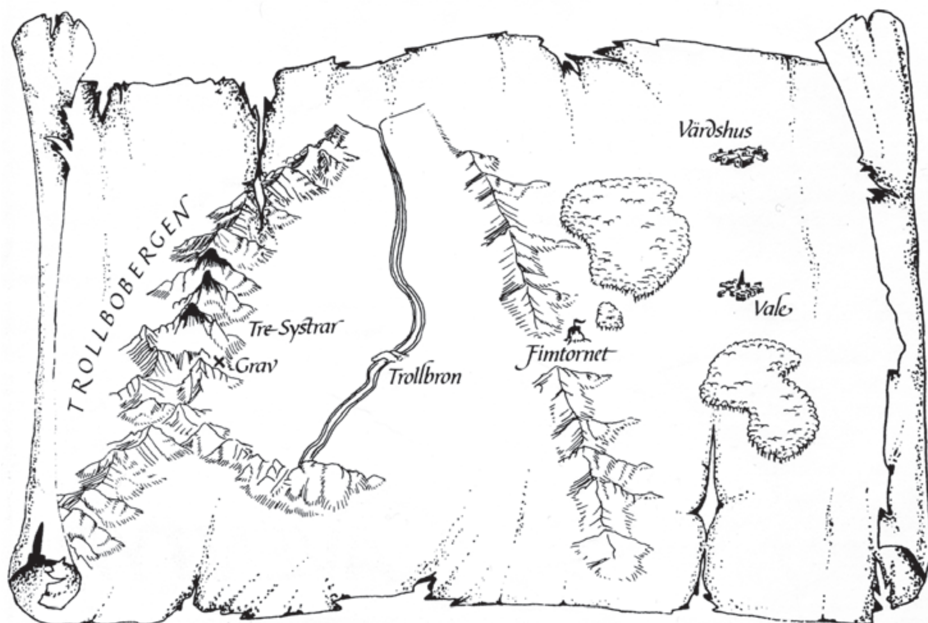
”Era rollpersoner sitter på ett värdshus och pratar med varandra, skämtar och är ganska högljudda. Efter ett tag lägger (SL bestämmer här en av rollpersonerna) märke till hur en storvuxen person som sitter ensam vid bordet bredvid verkar en aning deppad.”

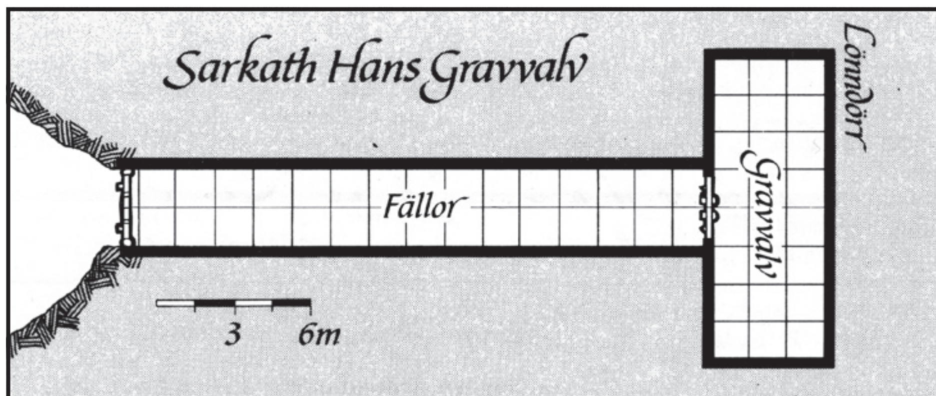
Du fortsätter att berätta följande för den utvalde personen: ”Din rollperson lutar sig över mot hans bord och frågar om du kan bjuda honom på något. Han verkar först inte höra vad du säger. Du ropar efter servitrisen som snabbt kommer trippande och din rollperson frågar ännu en gång vad du kan bjuda på. En snabb blick mot dig och servitrisen följs av en beställning på en stor öl. –Så ska det låta, säger din rollperson. –Vad tynger ditt sinne?”

Efter en stund har den storvuxne personen flyttat över till ert bort och är i full gång att berätta sin historia för hela gruppen:

” Jag har just återvänt efter en lång tids jakt på en drakskatt. Efter att min sista färdkamrat miste livet vände jag tillbaka och det enda jag fick för allt besvär var en karta som en av mina döende kamrater lämnade mig. Nu har jag ingen användning för kartan längre. Ni verkar dock pigga och fräscha - kanske ni vill köpa kartan? Ni får den för 1.000 silvermynt!”

SL: Fråga spelarna vad de gör. Om någon vill pruta måste han dels göra det ”på riktigt” samt lyckas använda sin skicklighet i färdigheten Språk (fördjupningen Köpslå ger +3). Han nöjer sig isåfall med 600 silvermynt för kartan.





Om gruppen inte har råd så kan du låta den storvuxne personen föreslå att han följer med, förutsatt att alla delar lika på bytet. Om antalet rollpersoner tillsammans med den storvuxne personen blir bara ett fåtal kan du i den storvuxnes person säga följande: ”Eftersom vi är så få och detta troligast är ett svårt uppdrag så tycker jag att vi ska försöka leja litet fler personer!” Om spelarna går med på det så säger den storvuxne personen avslutningsvis: ”Vi möts här i morgon bitti.” SL: Om det behövs säg även detta: ”Då har jag med mig 2 till 3 personer till, men för detta behöver jag 100 silvermynt per man jag ska leja. Till sist kanske jag skall presentera mig, mitt nanmn är Zarkof.”

SL INFORMATION -

Därefter måste spelarnas rollpersoner övernatta någonstans, ett exempel är att ta in på detta värdshus. Om inget händer under natten, vilket du som SL avgör och när rollpersonerna har tagit sig till mötesplatsen så står Zarkof där samt med eventuella män om det behövdes leja.

Om gruppen vill utrusta sig ytterligare så måste de aningen (du som SL avgör) ”spela ut det” d.v.s. eventuells köpslå om varje föremål (eller åtminstone om de dyrare föremålen) som de vill köpa eller bara betala det pris som står i prislistan. Skulle de vilja köpa ett föremål som inte står i prislistan så får du som SL avgöra hur mycket det föremålet skall kosta genom att jämföra de priser som redan finns i prislistan.

ATT TA IN PÅ VÄRDSHUS

Logi	**Pris**
Privatrum	20 km
Dubbelrum (per person)	10 km
Stallutrymme för häst	15 km
Mat	
7 rätter	10 sm
Stek	35 km
God stuvning	2 sm
Dålig stuvning	1 sm
Dryck	
Dåligt vin	3 km
Bra vin	6 km
Årgångsvin	25 km
Öl	5 km
Dubbel öl	6 km
Konjak	25 km

Eftersom gruppen är nya i området, så känner de inte till så mycket om det. Om de utfrågar personer i staden, t.ex. värdshusvärden (han brukar veta litet om varje), någon äldre i staden som känner till legender och historier, så kan de få reda på litet rykten. Beroende på vem de frågar får de givetvis olika svar. Ju bättre i färdigheten Kulturkännedom (fördjupningen Historia) som den utfrågade är desto mer svar kan han eller hon ge. SL avgör hur hög skicklighet respektive utfrågade person har i Kulturkännedom.

Den utfrågades skicklighet i färdigheten Kulturkännedom.	**Ge som SL följande svar/beskrivning:**
FV 1-2	”De tre systrarna är en bergsformation som från ett visst håll ser ut som tre kvinnor. De tre bergstopparna kallas Jungfrun, Husfrun och Häxan.”
FV 3-14	”Trollbron (SL: Denna bro måste sällskapet passera över) är den enda vägen över en strid flod. Den var förut en utpost för det stora kejsardömet, men bevakas numera av troll. De låter vanligtvis resande passera men för ett pris, oftast i form av klingande silvermynt.”
FV 15 eller högre	”Att en viss Sarkath Han var en berömd ande- och dödsbesvärjare som levde för flera hundra år sedan. Sarkath Han påstås ha dött för 180 år sedan men ingen har någonsin funnit hans kropp.”

Om du som SL tycker att sällskapet behöver fler följeslagare på detta äventyr, finns följande personer tillgängliga att lejas:

ZARKOF

Zarkof har sällskapet redan träffat. Han har under sin korta bana som äventyrare redan skaffat sig ett rykte som en pålitlig kamrat, alltid beredd att slåss och att ge order. Han är en 20 år gammal krigare och har följande värden:

STY +2, SMI +1, SPI -1.
Kroppspoäng: 27.
Färdigheter: Läkekonst FV 9, Lönndom FV 11, Riddjur FV 14, Rörlighet FV 12, Tala röna FV 12.
Fördjupningar: Beriden strid, Gömma sig, Klättrarvana, Köpslå, Läsa och skriva (röna).
Stridskapacitet: 26 SP.
Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. Tungt armborst, 1T10 (ÖP 8-10) +3. Fjällförstärkt ringbrynja, RV 6. Ridhäst.

FARAMIST

Faramist är en rund, lustigt klädd trollkarl. Han har upplevt några äventyr, men hans olycksaliga förkärlek för snabba hästar, som tyvärr aldrig är tillräckligt snabba, tvingar honom ständigt ut på nya äventyr för att försöka uppväga sina spelförluster. Han är speciellt stolt över sin nyvunna trollkarlsstav, som har slukat det mesta rikedomarna från en av hans sällsynta framgångar. Han är en 23 år gammal trollkarl.

SPI +4, INT +2, KAR -1.
Kroppspoäng: 28.
Färdigheter: Besvärjelsekonst FV 14, Läkekonst FV 9, Lönndom FV 11, Rörlighet FV 10, Tala eika FV 12, Tala futhark FV 14, Tala röna FV 16.
Fördjupningar: Bastjumal, Gömma sig, Simma, Läsa och skriva (röna), Vitnerkalla, Vojnimmha.
Stridskapacitet: 18 SP.
Trästav*, 1T10 (ÖP 9-10). Härdat läder, RV 3. Trollformelsamling.
Vitnerpoäng: 35.
Besvärjelser: Eld (nivå II), Gravitation (nivå II), Varseblivning (nivå I), Vitner (nivå II).

**Trollkarlsstaven är laddad med 15 vitnerpoäng.*

NIVAR

Nivar Djärve är en liten, smidig och snabb skojare. Han är smal och smärt och rör sig lätt och ledigt, och det finns få tjuvar som överträffar hans kattlika smidighet. Han är 18 år och tjuv till yrket.

STY -1, SMI +2, INT +1.
Kroppspoäng: 26.
Färdigheter: Rörlighet FV 13, Lönndom FV 17.
Fördjupningar: Ficktjuveri, Finna dolda ting, Gömma sig, Klättrarvana, Låsdyrkning, Smyga, Tjuvlyssna.
Stridskapacitet: 24 SP.
Dolk, 1T10 (ÖP 10). Härdat läder, RV 3. Magisk amulett*.

**Amuletten är laddad med besvärjelsen Vitner (nivå III). Amuletten har Besvärjelsekonst FV 13 och magin måste aktiveras av bäraren.*

JONAR

Jonar den lärde är en studerande som är ivrig att öka sitt kunnande och som behöver pengar för att finansiera sina studier. Han har ett gott handlag med svärd och spjut. Jonar är 25 år.

FYS +2, INT +4, KAR -1.
Kroppspoäng: 30.
Färdigheter: Geografi FV 9, Kulturkännedom FV 13, Tala eika FV 12, Tala futhark FV 12, Tala röna FV 18, Växt- och djurliv FV 8.
Fördjupningar: Bastjumal, Botanik, Historia, Kulturkännedom (troll), Läsa och skriva (röna), Vojnimmha, Zoologi.
Stridskapacitet: 22 SP.
Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Långspjut, 1T10 (ÖP 8-10). Härdat läder, RV 3.

FÖRSTA FARORNA

När gruppen så småningom ger sig iväg skall du som SL beskriva vägen och vädret enligt egen smak. Det bör ta ca 3 veckor att färdas till Trollbron och ytterligare en vecka till platsen där gravvalvet befinner sig.

Har gruppen inte förberett sig ordentligt med mat och proviant får du se till att färden tar längre tid på grund av trötthet. Annars får du använda dig av reglerna för vildmarksliv.

Du kan låta spelarna träffa på något monster (eller annat) under färden mot Trollbron. Isåfall måste du skapa dessa enligt reglerna eller använda de typexempel som finns angivet vid varje varelse. Tänk på att vara väl förberedd och ha dessa varelser till hands *innan* spelet börjar. Hur många och hur skickliga varelserna bör vara med vapen och annat avgör du själv beroende på hur många rollpersoner det finns i gruppen och hur skickliga de är med vapen.

Lätt möte: Varelserna bör vara hälften så många som gruppen eller lika många fast med hälften så bra vapenfärdigheter.
Likvärdigt möte: Gruppen stöter på lika många varelser som de själva (med små variationer) med ungefär lika bra skicklighet med vapen.
Svårt möte: Varelserna är fler och lika bra som gruppen, eller lika många fast med bättre skicklighet i vapenfärdigheter.

TROLLBRON

När spelarna kommer fram till Trollbron väntar dem en rejäl överraskning. Bron bevakas av alfer. De är lika giriga som trollen när det gäller att utmäta tull, men är inte lika pigga på att ta betalt i blod. De är garvade krigare och 20 till antalet. De skryter om hur de drev bort trollen men inga spår av någon större strid syns till. Om någon frågar, talar de om att trollen försvann åt det håll som sällskapet är på väg.

Det är upp till SL att bestämma tullpriset. Bedöm summan efter spelarnas betalningsförmåga.

ALFER (illmalaina)
SMI +1, SPI +1, PSY -1.
Kroppspoäng: 23.
Färdigheter: Jakt och Fiske FV 12, Rörlighet FV 12, Tala eika FV 12, Växt- och djurliv FV 8.
Fördjupningar: Botanik, Klättrarvana, Spårare, Vildmarksman.
Stridskapacitet: 27 SP.
Miekka, 1T10 (ÖP 9-10). Päls, RV 2.
Förstärkt båge 1T10 (ÖP 9-10).

TROLLBOBERGEN
De Tre Systrarna ligger i Trollbobergen som fått sitt namn av att det kryllande av troll i trakterna förr i tiden. I vilket fall syns det inte till några troll just nu. Det kan spelarna se, men anledningen får de inte reda på såvida SL inte slår 1-8 på 1T20. Då märker de ett par kimeror som lurkar omkring i trakten. Om sällskapet lyckas döda kimerorna och följer deras spår tillbaka till lyan finner de en nätt samling lik som monstren ännu inte hunnit sluka. På ett av liken finner man ett blänkande bredsvärd i en svårt sargad svärdsskida. En framgångsrikt besvärjelseslag Syn avslöjar att svärdet är magiskt och är laddad med besvärjelsen Vitner (nivå II). Cirka 130 silvermynt finns utspridda i lyan.

KIMEROR (2 stycken)
STY +4 SMI +2.
Kroppspoäng: 52.
Naturligt skydd: Skinn, RV 3.
Färdigheter: Lönndom FV 16, Strid FV 12.
Fördjupningar: Lejonbett, Klo, Ormbett.
Förmågor: Fyrfota förflyttning.
Naturlig strid: 22 SP.
Lejonbett, 1T10 (ÖP 9-10). Klo, 1T10 (ÖP 10).
Ormbett*, 1T10.
**Ormbettet är giftigt och har styrka 3. Giftet fungerar som Mandrape men använd minuter istället för timmar.*

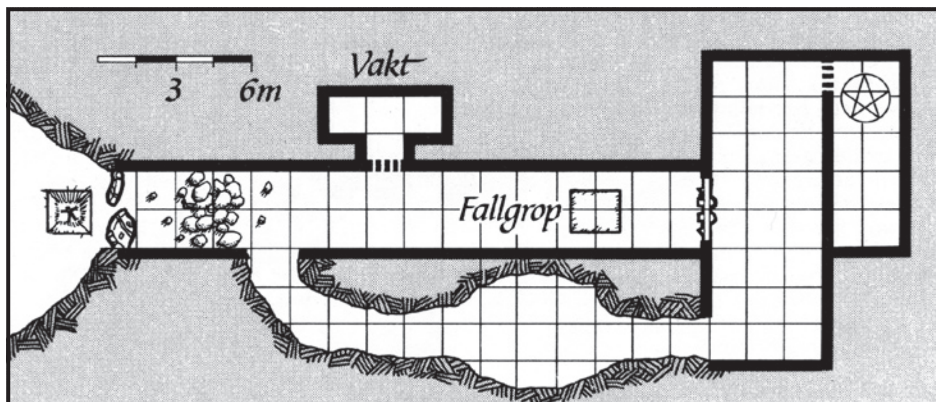
SARKATH HANS GRAVVALV
Situationen vid gravvalvet är något annorlunda än vad kartan visar. De i sällskapet med ögonen på skaft (d.v.s. som lyckas med Lönndom) upptäcker trollspår som försvinner in genom ingången till valvet. Även de mest närsynta i sällskapet upptäcker att dubbeldörrarna av brons framför ingången har blivit uppbrutna och hänger, tillbucklade, på vid gavel. Alla kan också tydligt se den öppna falluckan framför dörrarna.

När man går fram till ingången ser man att fallgropen innehåller liket av ett skogstroll. Om någon lyssnar vid dörrarna (lyckas med Lönndom) hör han/hon ett ihärdigt snarkande. En blick in genom dörröppningen avslöjar en stor stenhög precis där rasfällan skulle finnas. En lyckad Lönndom avslöjar dessutom foten av ett skogstroll som sticker fram mellan stenarna.

Gråtrollen har funnit gravvalvet (det är den verkliga anledningen att de lämnade bron) och en mindre grupp av dem och deras skogstrollsslavar bebor platsen. De har åstadkommit en del förändringar i området.

Efter det att fallgropen och rasfällan dödat två av deras skogstroll började trollen och deras tjänare gräva sig runt och in i huvudvalvet, som syns på kartan. När äventyrarna anländer finns det upp till fyra gråtroll och upp till åtta skogstroll kvar i området. Spelledaren bör anpassa antalet invånare till att vara två färre än antalet äventyrare. Trollen är mestadels nybörjare. Deras ledare däremot är Hugur Huggtand, trollmagikern.

HUGAR HUGGTAND (trollmagiker, 45 år).
STY +4, INT +1.
Kroppspoäng: 48.
Naturligt skydd: Skinn, RV 1.
Färdigheter: Besvärjelsekonst FV 16, Läkekonst FV 10, Lönndom FV 10, Rörlighet FV 11, Tala futhark FV 15, Tala röna FV 13.
Fördjupningar: Bastjumal, Finna doldat ting, Höjdhopp, Klättrarvana, Gömma sig, Smyga, Tjuvlyssna, Vitnerkalla.
Stridskapacitet: 20 SP.
Trästav*, 1T10 (ÖP 9-10). Päls, RV 2.
Magisk ring**.
Vitnerpoäng: 52.
Besvärjelser: Förändra varelse (nivå I), Kontrollera varelse (nivå II), Vitner (nivå III).
**Trollkarlsstaven är laddad med 14 vitnerpoäng.*
***Ringen är laddad med besvärjelsen Hela (nivå II). Besvärjelsen fungerar som bönen Läkebön. Ringen har Besvärjelsekonst FV 15 och magin måste aktiveras av bäraren.*



GRÅTROLL (1-3 stycken)
STY +4. FYS +1, INT -2.
Kroppspoäng: 34.
Naturligt skydd: Skinn, RV 1.
Färdigheter: Jakt och fiske FV 6, Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 10, Tala futhark FV 8, Överlevnad (skog) FV 6.
Fördjupningar: Bastjumal.
Förmågor: Smittbärare, Mörkersyn.
Stridskapacitet: 25 SP.
Klubba, 1T10 (ÖP 10). Medelstor sköld.

Dessutom har var och en av gråtrollen som sin del av bytet från gravvalvet ett magiskt föremål. Bälte med besvärjelsen Förändra varelse (nivå I). Ring med besvärjelsen Förändra egenskaper (nivå II). Armband med besvärjelsen Syn (nivå II).

SKOGSTROLL (1-8 stycken)
SMI +2, INT -4.
Kroppspoäng: 14.
Färdigheter: Jakt och fiske FV 8, Lönndom FV 10, Rörlighet FV 14, Strid FV 9, Tala futhark FV 8, Överlevnad (skog) FV 14.
Fördjupningar: Bastjumal, Kamouflage.
Förmågor: Orädd, Mörkersyn.
Stridskapacitet: 18 SP.
Stridshacka, 1T10 (ÖP 9-10). Liten sköld.
Päls, RV 2.

När äventyrarna anländer finns det ett skogstroll på vakttjänst vid mynningen av den nygrävda tunneln. Han sover tungt. Det gör även Hugar Huggtand och de andra gråtrollen och skogstrollen. Var och en av spelarna måste klara tre Lönndomsslag (smyga) för att ta sig igenom dörrarna, över stenhögen och fram till vaktposten utan att han vaknar upp. Om han inte vaknar kan den eller de som tog sig fram ta honom fullständigt med överraskning. Om han däremot vaknar slår han genast larm och de övriga fienderna kommer att vara klara för strid inom 1T6+2 spelrundor (slå separat för var och en) och de kommer att göra sitt bästa för att driva sällskapet ut ur valvet.

SKELETTEN
Eftersom trollen grävde sig runt in i huvudvalvet undgick de den andra fallgropen och de öppnade heller aldrig dörrarna in till valvet. Därför är de ovetande om de mellan fyra till åtta (återigen måste SL justera antalet beroende på antalet äventyrare) skelett som finns i det hemliga vaktrummet. De kommer bara ut om falluckan eller dörrarna öppnas.

Skeletten slåss med bredsvärd, små sköldar och är klädda i ringbrynjor. De attackerar den person som står närmast, antingen människa eller troll. De försöker först rensa korridoren och därefter huvudvalvet. Först sedan både korridoren och valvet är rensade kan skeletten bege sig in i trolltunneln och det gör de bara om det står någon motståndare inne i tunneln.

Gropen under falluckan är sex meter djup och i botten finns vässade pålar. Den som faller ner tar 1T10 (ÖP 8-10) +3 i skada. Dubbeldörrarna till valvet är låsta.

SKELETT (4-8 stycken)
STY +2.
Kroppspoäng: 20.
Färdigheter: Rörlighet FV 10.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 22 SP.
Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Liten sköld.
Ringbrynja, RV 5.

DET HEMLIGA VALVET

Trollen fann aldrig det hemliga gravvalvet. Sällskapet, däremot, kan med kartans hjälp lätt finna den hemliga dörren och öppna den. Isåfall kan de se in i rummet och även se pentagrammet *(ett pentagram är en magisk symbol med en femuddig stjärna inom en cirkel)* som är ritat på golvet innanför dörren.

Den som passerar över pentagrammet (antingen han/hon gör det i luften eller på golvet) kommer att frambringa demonerna. Det är en eller två demoner (återigen upp till SL). De attackerar omedelbart den eller de som passerat över pentagrammet, oberoende av var de befinner sig. De anfaller också alla som attackerar dem på något sätt.

I samma ögonblick som demonerna framträder kommer den person som har bäst värde i SPI att höra en svag röst inuti sitt huvud som frågar, ”Vem är du?” Detta är Sarkath Hans ande. Han vill att sällskapet skall bränna hans magiska böcker som finns i det hemliga valvet. Om de lovar att göra detta skickar han bort demonerna. Om de vägrar anfaller han som ett spöke. Genom att bränna böckerna befriar äventyrarna hans ande och skänker honom den sista vilan som han så länge eftertraktat.

DEMONER (1-2 stycken)
STY +4, SPI +4.
Kroppspoäng: 36.
Färdigheter: Rörlighet FV 14.
Fördjupningar: Bett, Klor.
Förmågor: Eldskropp*. Pansarkropp, FV 5.
Naturlig strid: 30 SP.
Bett, 1T10 (ÖP 9-10). Klo, 1T10 (ÖP 9-10).
**Alla som befinner sig inom tre meter från demonen tar 1T10 i skada av eldskroppen varje spelrunda.*

SARKATH HANS ANDE
SPI +4.
Kroppspoäng: 25 (saknar fysisk kropp).
Sarkath Han påverkas bara av följande:
Besvärjelser: Kontrollera odöda (driva bort odöd) och Luftkontroll (tryckvåg).
Gerbanis: Förgöra odöd.
Nidendomen: Gastbane.
Ostroseden: Saltcirkel.
Förmågor: Livsuttömning.
Den som anfalls av Sarkath Han måste lyckas med ett medelsvårt SPI-baserat situationsslag. Misslyckas slaget har anden tömt offret på en del av sin livskraft. För varje misslyckat slag har offret -2 på nästa slag. Misslyckas offret med 5 slag har denne tömts på livskraft och dör.

SKATTER

Trollen har ungefär 5.000 silvermynt i blandade skatter. Hästarna måste lastas tungt för att få med allt (speciellt de 20.000 kopparmynten).

I det hemliga valvet finns 2T100 guldmynt, 10T100 silvermynt och 10 olika slags juveler.

Det finns också fem magiska skatter, förutom de magiska böckerna och det rökelsekar som Sarkath Han har bebott under de senaste 180 åren. En förstärkt båge med besvärjelsen Förändra föremål vilket gör att den alltid ger 1T10 (ÖP 8-10) +3 i skada, vapnet räknas som magiskt. Ett vaxljus med besvärjelsen Nekromanti. Tänder man ljuset kan man animera ett skelett (ljuset räcker för ytterligare 5 animeringar). En kristallkula med besvärjelsen Syn (nivå II). En ringbrynja med besvärjelsen Förändra föremål, totalt RV 7. Ett par stövlar med besvärjelsen Förändra egenskaper som gör att bäraren får FV +6 i Rörlighet.

SLUTET PÅ ÄVENTYRET

Eller är det verkligen slut - kanske alferna vill ha en del av bytet? Som alla förstår kan man bygga ut även ett kort äventyr som detta till att bli början på en hel serie äventyr.


ÄVENTYRSSPEL